

1. La console affiche un message d'erreur car on ne peut pas assigner une autre valeur à une constante.

```
> const pi = 3.14;
```

```
< undefined
```

```
> pi = 6;
```

```
✖ ▶ Uncaught TypeError: Assignment to constant variable. VM578:1  
    at <anonymous>:1:4
```

```
\
```

2. Ce n'est pas toujours le même type de variable qui s'affiche, en effet pour le num4 il y a le type 'object' puisqu'au contraire des autres la valeur déclarée n'était pas un nombre.

```
> var num1 = 20;  
    let num2 = 17;  
    num3 = 12;  
    num4 = new Number(8);
```

```
    typeof num1;
```

```
< 'number'
```

```
> typeof num2;
```

```
< 'number'
```

```
> typeof num3;
```

```
< 'number'
```

```
> typeof num4;
```

```
< 'object'
```

```
> |
```

3.

```
> let num1 = 5;  
< undefined  
> var num2 = 7;  
< undefined  
> num1 * num2  
< 35  
> |
```

4. Comme nous pouvons le voir sur la première capture d'écran nous n'obtenons pas le résultat attendu, puisque la fonction `let` ne permet pas de demander à la machine le résultat du calcul de la valeur de 'perimetre'.

```
> let longueur = 30;  
< undefined  
> let largeur = 10;  
< undefined  
> let perimetre = longueur + largeur * 2;  
< undefined  
>
```

Donc, comme nous pouvons le voir dans la capture ci-dessous, nous devons rajouter une ligne de code pour donner la valeur de 'perimetre'.

---

```
> let longueur = 30;
```

```
< undefined
```

```
> let largeur = 10;
```

```
< undefined
```

```
> let perimetre = longueur + largeur * 2;
```

```
< undefined
```

```
> perimetre
```

```
< 50
```

```
> |
```